

BAB III

KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN

Dalam bab ini, akan dipaparkan konsep dan metode pengembangan yang akan digunakan dalam pengembangan tokoh Sugriwa di pargelaran Hanoman Duta. Dimana konsep dan metode yang digunakan adalah pengembangan dengan konsep tekno, berikut penjelasannya :

A. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahapan *define* (pendefinisian) akan memaparkan mengenai proses memahami, mempelajari, dan mengkajialur cerita Hanoman Duta, peranan tokoh Sugriwa dalam cerita, dan analisis tokoh Sugriwa dalam versi asli maupun versi Hanoman Duta.

1. Analisis Cerita

Hanoman Duta merupakan kisah inspirasi yang dikembangkan oleh sutradara, yang mana pada dasarnya bermuara dari kisah Ramayana. Dalam kisah Hanoman Duta, peran utama dimainkan oleh Hanoman. Alur cerita Hanoman Duta, bermula saat Rama sedang menghadapi masalah besar, yakni kehilangan istrinya Sinta yang diketahui diculik oleh Rahwana. Dalam cerita Hanoman Duta terdapat tokoh Sugriwa yang merupakan raja para kera, yang mana beliau merupakan sasaran utusan pertama yang dipilih Rama Wijaya untuk mencari dan menyelamatkan Dewi Sinta. Sugriwa menolak menjadi duta karena usia dan keinginannya untuk membangun jiwa kepemimpinan untuk Anggada (anak Subali). Saat diskusi mengenai duta ke negeri Alengka, Hanoman dengan percaya diri mengajukan diri sebagai

calon duta dihadapan Rama. Hanoman dengan tegas menjanjikan satu hari satu malam untuk menemukan Dewi Sinta. Rama yang luluh, merestui Hanoman sebagai duta ke negeri Alengka.

Anggada yang merasa tersaingi dan kalah, merasa sakit hati dan kesal yang luar biasa pada Hanoman. Anggada melakukan pemberontakan untuk menghentikan Hanoman, sehingga timbul pertengkaran antar saudara ini. Kemudian pertengkaran tersebut diketahui oleh Sugriwa dan pasukan kera lainnya. Sugriwa yang bijak, menghentikan pertengkaran tersebut dan memberi penjelasan yang baik untuk menyudahi dan meraih kata damai bagi kedua pihak tersebut.

Dalam cerita Hanoman Duta terdapat beberapa tokoh kera diantaranya, Sugriwa raja kera yang memiliki bulu kuning, Anggada kera merah yang merupakan anak Subali yang dibesarkan oleh Sugriwa, Hanoman kera putih keponakan Sugriwa, Anila si kera berbulu biru sahabat kecil Hanoman, Anolo saudara kembar Anila yang berbulu hijau, Suwido yang merupakan anak Sugriwa dengan bulu hitam yang menghiasi tubuhnya.

2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh

Analisis tokoh Sugriwa dibagi menjadi dua, yaitu analisis karakter Sugriwa dan karakteristik Sugriwa. Analisis karakter akan memaparkan sifat dari Sugriwa dan analisis karakteristik akan memaparkan ciri-ciri penampilan Sugriwa sesuai cerita Hanoman Duta.

a. Analisis Karakter Sugriwa

Sugriwa adalah tokoh protagonis. Sugriwa berwatak lemah lembut, sopan, setia, perasa, bijak, rendah hati, berbudi luhur, tangguh, tangkas, dan penuh rasa tanggung jawab.

b. Analisis Karakteristik Sugriwa

Sugriwa merupakan raja kera, dengan bulu kuning disekitar tubuhnya, punya tubuh yang tegap dan besar dibanding kera lain. Parasnya teduh, tegas, dan dewasa. Beliau juga tampak ramah dan bersahabat.

3. Analisis Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan berasal dari wayang kulit purwa gaya Yogyakarta. Pada wayang kulit purwa ini, menempati keseluruhan kebutuhan pengembangan ide untuk tokoh Sugriwa. Sugriwa dalam wayang kulit purwa memiliki dasar kulit berwarna kuning, dengan mata *thelengan* yang menggambarkan tokoh memiliki sifat bersahaja dan selalu berdiri dipihak yang benar, dengan hidung *pesekan* dan mulut *anjeber*. Wayang ini dapat menjadi sumber ide untuk dikembangkan dan diterapkan pada tokoh Sugriwa dalam cerita Hanoman Duta, dikarenakan baik itu penggambaran karakteristik tokoh dan warna dasar kulit wayang yang sesuai dengan penggambaran kasar tokoh Sugriwa dalam cerita Hanoman Duta.



Gambar 1. Wayang Sugriwa
Sumber : (<https://duniakeris.com/prabu-sugriwa>)

4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

Sumber ide sangat diperlukan dalam penciptaan karakteristik tokoh. Sehingga pengembangan dan perwujudan tokoh dapat tercipta dengan baik. Dalam pengembangan sumber ide tokoh Sugriwa, akan menggunakan metode *stilisasi*. *Stilisasi* dilakukan karena Sugriwa harus mengingat stratanya sebagai raja kera, namun tidak diperbolehkan melebihi dari raja manusia, sehingga dibutuhkan suatu kesan peng gayaan desain dengan cara yang lebih sederhana, namun tetap memuat kesan raja didalamnya. *Stilisasi* dilakukan pada aksesoris, warna yang akan digunakan, dan riasan yang akan digunakan. *Stilisasi* pada aksesoris akan mengurangi bentuk dan motif yang awalnya tradisional dan terkesan penuh, menjadi lebih *modern* dan sederhana.

Stilisasi secara keseluruhan pada bentuk aksesoris seperti mengganti penggunaan bahan emas, tembaga, dan perak menjadi spon ati, kemudian ukiran pada aksesoris ini disederhanakan menggunakan unsur garis yang

lebih sederhana namun memiliki makna yang sama kuat apabila dibandingkan ukiran aksesoris zaman dahulu. *Stilisasi* juga akan dilakukan pada tekstur aksesoris yang akan digunakan, yang mana pada zaman dahulu menggunakan tekstur alami secara total, akan diganti menjadi tekstur buatan pada beberapa bagian yang memiliki kualitas kasar dengan sifat kaku, sehingga aksesorius ini tetap berkesan kokoh. .

Stilisasi pada warna yang akan digunakan adalah pengurangan warna mencolok seperti biru dan merah pada kostum tradisional Sugriwa, yang nantinya berfokus menjadi warna emas dan hitam yang menggambarkan kemewahan dan cocok untuk gambaran raja. *Stilisasi* warna ini akan digunakan secara keseluruhan aksesoris dan kostum. *Stilisasi* warna ini akan lebih memfokuskan pada konsep modern yang sederhana namun tetap elegan.

Stilisasi untuk riasan yang akan digunakan, akan melakukan proses *stilisasi* seperti pengurangan gigi taring untuk membantu mendukung karakter tokoh sebagai protagonis. Tokoh Sugriwa akan dirias sedemikian rupa menyerupai kera, yang mana akan menggunakan penggayaan atau *stilisasi* menggunakan bantuan dari bahan seperti lateks.

B. Design (Perencanaan)

1. Desain Kostum

Pada tahap ini, dilakukan proses perencanaan rancangan kostum yang akan dikenakan oleh tokoh Sugriwa. Pada bagian kostum sendiri, Sugriwa akan mengenakan dua bagian kostum, yaitu menggunakan baju bulu warna

kuning yang berbentuk seperti jaket dan menggunakan kain lurik motif Udan Liris berwarna hitam dengan model celana aladin. Untuk pemaparan lengkapnya akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Unsur-unsur yang digunakan pada kostum tokoh Sugriwa

1) Garis

Unsur garis yang digunakan pada kostum tokoh Sugriwa adalah Garis vertikal yang digunakan pada bagian celana/lurik yang mana artinya bersifat wibawa, kuat, kokoh sesuai dengan penggambaran Sugriwa sebagai raja.

2) Warna

Unsur warna yang digunakan dalam kostum ini adalah warna yang bersifat panas pada bagian baju dan kaos untuk kaki yakni warna kuning yang mengartikan agresif, menyerang, membangkitkan, gembira, semangat, dan menonjol. Serta menggunakan warna hitam pada celana yang mengartikan kekuatan, keseriusan, kemewahan, ketegasan.

3) Bentuk

Unsur bentuk yang digunakan pada kostum adalah bentuk naturalis dan dekoratif. Disebut demikian karena Sugriwa merupakan kera, penggambarannya harus menyerupai bentuk nyata, dan bentuk naturalis sangat cocok untuk perwujudannya.

4) Tekstur

Unsur tekstur yang dipilih untuk baju dan kaos untuk kaki berjenis tekstur alam yakni bulu halus serupa hewan, dengan kualitas halus, serta sifat bahan lembut. Untuk celana sendiri menggunakan tekstur buatan dengan kualitas kasar, serta sifat kaku.

b. Prinsip-prinsip yang akan digunakan pada kostum tokoh Sugriwa adalah sebagai berikut:

1) Prinsip Harmoni

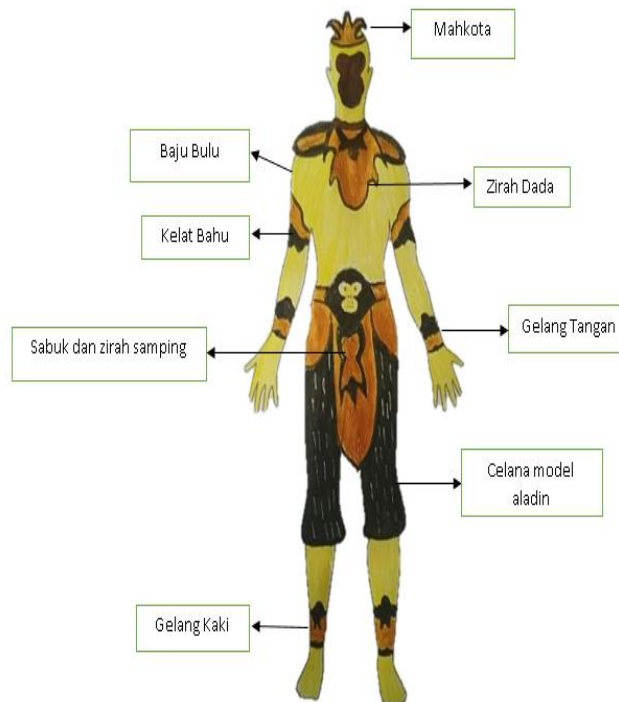
Prinsip ini digunakan untuk menimbulkan keselarasan tiap bagian yang menggunakan unsur warna, yang mana warna kuning dan hitam sangat cocok dipadu-padankan.

2) Prinsip Keseimbangan

Prinsip keseimbangan yang digunakan adalah simetris. Yakni, bagian kanan dan kiri memiliki kapasitas jumlah yang sama, dan dengan daya tarik yang sama pula.

3) Prinsip Aksentasi

Prinsip aksentasi yang digunakan terletak pada bagian kostum bulu, yang mana saat melihat kostum tersebut sudah dapat menjadi pusat perhatian, dan penjabar mengenai tokoh.



Gambar 2. Desain tokoh Sugriwa
(Sketsa: Sri Indra Murni, 2018)

Untuk kostum sendiri, dapat dipaparkan menjadi dua bagian, yaitu :

a) Baju bulu

1) Unsur yang digunakan

(a) Warna

Unsur warna yang digunakan dalam kostum ini adalah warna yang bersifat panas pada bagian baju dan kaos untuk kaki yakni warna kuning yang mengartikan agresif, menyerang, membangkitkan, gembira, semangat, dan menonjol.

(b) Bentuk

Unsur bentuk yang digunakan pada kostum adalah bentuk naturalis dan dekoratif. Disebut demikian karena Sugriwa merupakan kera, penggambarannya harus menyerupai bentuk

nyata, dan bentuk naturalis sangat cocok untuk perwujudannya.

(c) Tekstur

Unsur tekstur yang dipilih untuk baju dan kaos untuk kaki berjenis tekstur alam yakni bulu halus serupa hewan, dengan kualitas halus, serta sifat bahan lembut.

2) Prinsip yang digunakan

(a) Prinsip Keseimbangan

Prinsip keseimbangan yang digunakan adalah simetris. Yakni, bagian kanan dan kiri memiliki kapasitas jumlah yang sama, dan dengan daya tarik yang sama pula.

(b) Prinsip Aksen

Prinsip aksen yang digunakan terletak pada bagian kostum bulu, yang mana saat melihat kostum tersebut sudah dapat menjadi pusat perhatian, dan penjelas mengenai tokoh.



Gambar 3. Baju Bulu Sugriwa
(Sketsa: Sri Indra Murni, 2018)

b) Celana

1) Unsur yang digunakan :

(a) Garis

Unsur garis yang digunakan pada kostum tokoh Sugriwa adalah garis vertikal yang digunakan pada bagian celana/lurik yang mana artinya bersifat wibawa, kuat, kokoh sesuai dengan penggambaran Sugriwa sebagai raja.

(b) Warna

Menggunakan warna hitam pada celana yang mengartikan kekuatan, keseriusan, kemewahan, ketegasan.

(c) Tekstur

Untuk celana sendiri menggunakan tekstur buatan dengan kualitas kasar, serta sifat kaku.

2) Prinsip yang digunakan :

Prinsip yang digunakan hanya prinsip keseimbangan simetris yakni antara bagian kanan dan diki sama banyak dan seimbang.



Gambar 4. Celana Sugriwa
(Sketsa: Sri Indra Murni, 2018)

2. Desain Aksesoris

Dalam perancangan kostum total, kita membutuhkan pula rancangan mengenai aksesoris yang digunakan, untuk menunjang penampilan, dan membedakan strata ataupun karakteristik antara satu dengan lainnya. Dalam hal ini, aksesoris untuk Sugriwa, akan dipaparkan sebagai berikut :

a) Mahkota

(1) Unsur-unsur yang digunakan pada kostum tokoh Sugriwa

(a) Garis

Unsur garis yang digunakan pada mahkota sugriwa adalah garis diagonal dan garis lekung. Garis diagonal pada bagian puncak mahkota yang mengartikan bergerak, dinamis, pindah. Pengaruhnya lincah, lembut, dan gembira. Garis lekung disini mengartikan lembut, lemah gemulai.

(b) Warna

Unsur warna yang digunakan dalam mahkota ini adalah hitam dan emas. Warna emas mengartikan kekayaan dan kemakmuran, sedangkan warna hitam mengartikan kekuatan, keseriusan, kemewahan, ketegasan.

(c) Bentuk

Unsur bentuk yang digunakan pada mahkota adalah bentuk tiga dimensi yang mana berbidang tiga, dan dibatasi penggunaan form padat. Juga akan ada bentuk naturalis yang mana akan dimunculkan aksen bunga ditengah pusat.

(d) Tekstur

Unsur tekstur yang dipilih berjenis tekstur buatan dengan kualitas kasar, serta sifat kaku.

(2) Prinsip-prinsip yang digunakan pada kostum tokoh Sugriwa

(a) Prinsip Harmoni

Prinsip ini digunakan untuk menimbulkan keselarasan tiap bagian yang menggunakan unsur warna, yang mana warna emas dan hitam sangat cocok dipadu-padankan.

(b) Prinsip Keseimbangan

Prinsip keseimbangan yang digunakan adalah simetris. Yakni, bagian kanan dan kiri memiliki kapasitas jumlah yang sama, dan dengan daya tarik yang sama pula.

(c) Prinsip Aksen

Prinsip aksen yang digunakan terletak pada bagian puncak yang mana nanti akan dihiasi LED berwarna putih untuk menjadi pusat penanda bahwa ia raja.



Gambar 5. Mahkota
(Sketsa: Sri Indra Murni, 2018)

b) Klat bahu

(1) Unsur yang digunakan :

(a) Garis

Unsur garis yang digunakan pada klat bahu sugriwa adalah lengkung, bengkok, dan lingkaran. Lengkung disini berarti lembut, feminim, lemah gemulai. Dan bengkok berarti

dinamis, fleksibel, tak terbatas. Lingkaran artinya dinamis, feminim, dan tak terbatas.

(b) Warna

Unsur warna yang digunakan dalam kelat ini adalah hitam dan emas. Warna emas mengartikan kekayaan dan kemakmuran, sedangkan warna hitam mengartikan kekuatan, keseriusan, kemewahan, ketegasan.

(c) Bentuk

Unsur bentuk yang digunakan pada kelat bahu adalah bentuk tiga dimensi yang mana berbidang tiga, dan dibatasi penggunaan form padat. Juga akan ada bentuk naturalis yang mana akan dimunculkan aksen bunga di beberapa sudut.

(d) Tekstur

Unsur tekstur yang dipilih berjenis tekstur buatan dengan kualitas kasar, serta sifat kaku.

(2) Prinsip-prinsip yang digunakan pada kostum tokoh Sugriwa

(a) Prinsip Harmoni

Prinsip ini digunakan untuk menimbulkan keselarasan tiap bagian yang menggunakan unsur warna, yang mana warna emas dan hitam sangat cocok dipadu-padankan.

(b) Prinsip Keseimbangan

Prinsip keseimbangan yang digunakan adalah simetris. Yakni, bagian kanan dan kiri memiliki kapasitas jumlah yang sama, dan dengan daya tarik yang sama pula.



Gambar 6. Klat Bahu
(Sketsa: Sri Indra Murni, 2018)

c) Zirah dada atau pengganti kalung

Pada wayang asli, sugriwa mengenakan kalung. Namun, tema Tugas Akhir mahasiswa prodi rias adalah tekno, maka saya memutuskan membentuk zirah dada.

1) Unsur yang digunakan :

(a) Garis

Unsur garis yang digunakan pada zirah dada sugriwa adalah bengkok, lingkaran, zig-zag, lengkung dan berombak. Bengkok berarti dinamis, fleksibel, tak terbatas. Lingkaran artinya dinamis, feminim, dan tak terbatas. Zig-zag berarti tajam, maskulin, dan keras. Serta berombak artinya dinamis, dan lembut. Lengkung berarti lemah gemulai dan lembut.

(b) Warna

Unsur warna yang digunakan dalam zirah ini adalah hitam dan emas. Warna emas mengartikan kekayaan dan kemakmuran,

sedangkan warna hitam mengartikan kekuatan, keseriusan, kemewahan, ketegasan.

(c) Bentuk

Unsur bentuk yang digunakan pada kelat bahu adalah bentuk tiga dimensi yang mana berbidang tiga, dan dibatasi penggunaan form padat. Juga akan ada bentuk naturalis yang mana akan dimunculkan aksent bunga dibagian bawah.

(d) Tekstur

Unsur tekstur yang dipilih berjenis tekstur buatan dengan kualitas kasar, serta sifat kaku.

2) Prinsip-prinsip yang digunakan :

(a) Prinsip Harmoni

Prinsip ini digunakan untuk menimbulkan keselarasan tiap bagian yang menggunakan unsur warna, yang mana warna emas dan hitam sangat cocok dipadu-padankan. Perpaduan warna ini terlihat sangat elegan namun tidak mengganggu pandangan saat melihatnya, meskipun nantinya akan terkena *lighting* atau cahaya.

(b) Prinsip Keseimbangan

Prinsip keseimbangan yang digunakan adalah simetris. Yakni, bagian kanan dan kiri memiliki kapasitas jumlah yang sama, dan dengan daya tarik yang sama pula.

(c) Prinsip Aksent

Prinsip ini akan ditonjolkan melalui LED pada bagian bahu dari zirah, dan kerah yang indah .



Gambar 7. Zirah Dada
(Sketsa: Sri Indra Murni, 2018)

d) Gelang tangan, Gelang kaki, dan Gelang ekor

Untuk desain ini, gelang tangan, gelang kaki, dan gelang ekor memiliki motif, metode pengembangan, unsur dan prinsip yang sama. Alasannya dikarenakan Sugriwa merupakan raja, yang mana setiap keputusan kerajaan berada ditangannya, dan pergerakan arah rakyatnya berada dikakinya, serta penanda kuasa kera ditampilkan pada bagian ekornya dan tanggungan tersebut adalah satu kesatuan.

1) Unsur yang digunakan :

(a) Garis

Unsur garis yang digunakan pada desain ini adalah lekung, lingkaran, dan bengkok. Lengkung berarti lembut, feminim, dan lemah gemulai. Lingkaran yang berarti dinamis, fleksibel, dan tak terbatas. Serta bengkok yang berarti dinamis, fleksibel, dan tak terbatas.

(b) Warna

Unsur warna yang digunakan dalam zirah ini adalah hitam dan emas. Warna emas mengartikan kekayaan dan kemakmuran, sedangkan warna hitam mengartikan kekuatan, keseriusan, kemewahan, ketegasan.

(c) Bentuk

Unsur bentuk yang digunakan pada kelat bahu adalah bentuk tiga dimensi yang mana berbidang tiga, dan dibatasi penggunaan form padat. Juga akan ada bentuk naturalis yang mana akan dimunculkan aksen bunga dibagian atas.

(d) Tekstur

Unsur tekstur yang dipilih berjenis tekstur buatan dengan kualitas kasar, serta sifat kaku.

2) Prinsip yang digunakan :

(a) Prinsip Harmoni

Prinsip ini digunakan untuk menimbulkan keselarasan tiap bagian yang menggunakan unsur warna, yang mana warna emas dan hitam sangat cocok dipadu-padankan.

(b) Prinsip Keseimbangan

Prinsip keseimbangan yang digunakan adalah simetris. Yakni, bagian kanan dan kiri memiliki kapasitas jumlah yang sama, dan dengan daya tarik yang sama pula.



Gambar 8. Gelang Tangan, Gelang Kaki, Gelang Ekor
(Sketsa: Sri Indra Murni, 2018)

e) Sabuk dan Zirah samping

Untuk desain ini merupakan satu kesatuan unit.

1) Unsur yang digunakan :

(a) Garis

Unsur garis yang digunakan pada desain ini adalah lekung, lingkaran, diagonal, lurus, dan bengkok. Lengkung berarti lembut, feminin, dan lemah gemulai. Lingkaran yang berarti dinamis, fleksibel, dan tak terbatas. Diagonal yang berarti bergerak, dinamis, pindah. Lurus yang berarti kaku, keras, maskulin. Bengkok yang berarti dinamis, fleksibel, dan tak terbatas.

(b) Warna

Unsur warna yang digunakan dalam sabuk dan zirah adalah hitam dan emas. Warna emas mengartikan kekayaan dan kemakmuran, sedangkan warna hitam mengartikan kekuatan, keseriusan, kemewahan, ketegasan.

(c) Bentuk

Unsur bentuk yang digunakan pada kelat bahu adalah bentuk tiga dimensi yang mana berbidang tiga, dan dibatasi penggunaan form padat. Juga akan ada bentuk naturalis yang mana akan dimunculkan disisi sisi bagian yang kosong.

(d) Tekstur

Unsur tekstur yang dipilih berjenis tekstur buatan dengan kualitas kasar, serta sifat kaku pada bagian kerangka. Untuk bagian desain wajah monyet pada sabuk akan menggunakan tekstur buatan yang bersifat mudah dibentuk. Untuk bagian kain perlak zirah akan menggunakan bahan dengan tekstur buatan, dengan kulit mengkilap, serta sifat kaku.

2) Prinsip yang digunakan :

(a) Prinsip Harmoni

Prinsip ini digunakan untuk menimbulkan keselarasan tiap bagian yang menggunakan unsur warna, yang mana warna emas dan hitam sangat cocok dipadu-padankan.

(b) Prinsip Keseimbangan

Prinsip keseimbangan yang digunakan adalah simetris. Yakni, bagian kanan dan kiri memiliki kapasitas jumlah yang sama, dan dengan daya tarik yang sama pula.

(c) Prinsip Aksen

Prinsip aksen pada sabuk ini adalah tonjolan wajah kera pada bagian tengah sabuk, yang mengartikan Sugriwa merupakan raja para kera.



Gambar 9. Sabuk dan Zirah Samping
(Sketsa: Sri Indra Murni, 2018)

f) Ekor

Untuk bagian aksesoris, terdapat ekor sebagai penjas bahwa tokoh yang ditampilkan adalah sosok kera.

1) Unsur yang digunakan:

(a) Garis

Unsur garis yang digunakan adalah garis lekung yang mana mengartikan kelembutan, feminim, dinamis, luwes, dan lemah gemulai.

(b) Bentuk

Bentuk yang digunakan adalah naturalis yang mana bentuk ini berasal dari alam, hasil percontohan dari hewan asli.

(c) Warna

Warna yang digunakan adalah kuning yang agresif, menyerang, membangkitkan, gembira, semangat, dan menonjol.

2) Prinsip yang digunakan:

(a) Prinsip Harmoni

Prinsip ini digunakan untuk menimbulkan keselarasan tiap bagian yang menggunakan unsur warna, yang mana warna emas dan hitam sangat cocok dipadu-padankan.



Gambar 10. Ekor
(Sketsa: Sri Indra Murni, 2018)

3. Desain Tata Rias Wajah Karakter

Desain yang digunakan untuk *make up* ini adalah desain *make up* karakter yang mana membentuk wajah monyet total agar semirip mungkin dengan aslinya. Desain ini merupakan satu unit kesatuan.

a. Unsur yang digunakan dalam *make up*:

(1) Warna

Unsur warna yang digunakan adalah warna coklat dan hitam. Saya hanya menggunakan warna coklat sebagai dasar yang mana artinya netral dan seimbang. Lalu menggunakan warna hitam untuk bagian alis yang mengartikan kokoh dan kekuatan.

(2) Bentuk

Bentuk yang digunakan adalah naturalis yang mana bentuk ini dibentuk berdasarkan kenyataan gambaran monyet pada umumnya.

(3) Garis

Garis lekung yang bermakna lemah lembut digunakan untuk penegas kerut pada design wajah monyet.

b. Prinsip yang digunakan :

(1) Prinsip Keseimbangan

Desain tata rias Sugriwa memiliki prinsip desain keseimbangan.

Menggunakan prinsip simetris karena memiliki bagian yang sama dari sisi kanan maupun sisi kiri.

(2) Prinsip Aksen

Prinsip aksen atau pusat perhatian pertama terdapat pada bagian wajah kera yang akan diwujudkan.

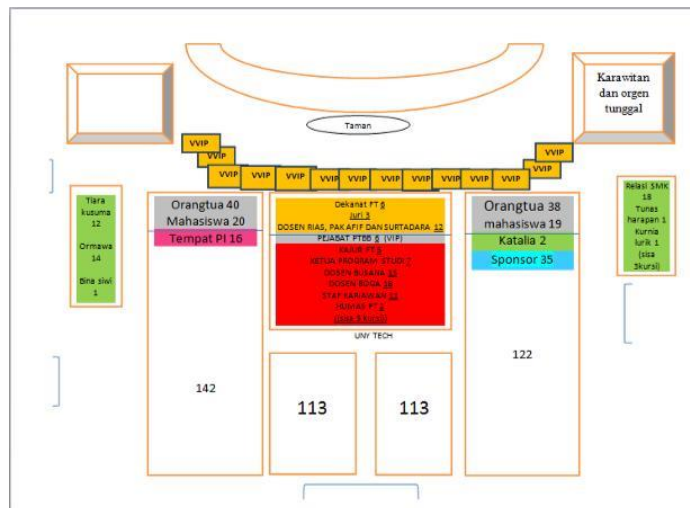


Gambar 11. Desain *Make Up*
(Sketsa: Sri Indra Murni, 2019)

4. Desain Musik dan Pergelaran

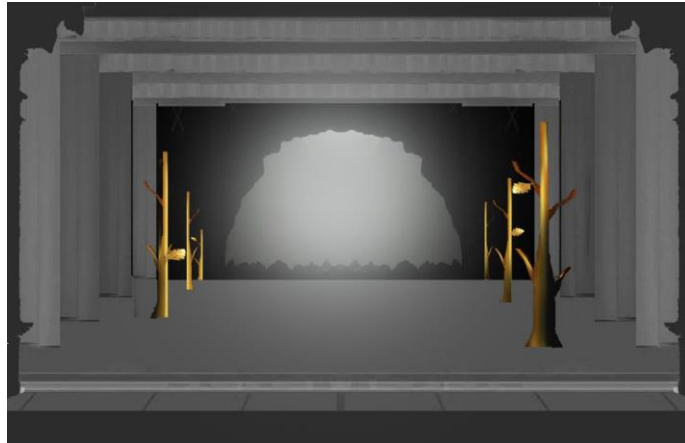
Pada tahap desain musik dan pertunjukan, akan membahas penggunaan musik yang akan digunakan dan layout atau tata letak ruang

yang menjadi gambaran besar untuk pementasan yang akan dilakukan. Musik yang akan digunakan nantinya adalah instrumen semi modern dari grup karawitan yang akan mengiringi selama pertunjukan berlangsung. Pada layout yang akan ditampilkan meliputi panggung, penataan kursi, dekorasi ruang dan lain sebagainya. Untuk layout sendiri sudah ditata dan diatur, serta diberi pembagian antara lokasi kursi dengan kode warna.



Gambar 12. Desain Layout stage dan kursi
(Sumber: Sie Acara , 2019)

Konsep rancangan panggung menggunakan jenis panggung *proscenium*. Konsep tampilan panggung ini lebih menarik minat penonton, lebih leluasa untuk pergerakan pemain, dan juga setting tempat yang dapat diatur dengan baik. Lokasi backstage juga nantinya akan digunakan untuk beberapa adegan khusus.



Gambar 13. Desain Panggung
(Sumber: Team Artistik Prepare Production, 2019)

Peran *lighting* akan mendukung suasana pertunjukan, sehingga pertunjukan menjadi menarik dan tidak membosankan. Maka akan digunakan *lighting* dengan berbagai jenis dan warna untuk menarik minat penonton, misalnya penggunaan warna biru dan *warm white*. Musik yang akan digunakan dalam pertunjukan ini adalah karawitan yang berinstrumen modern.



Gambar 14. Desain Belakang Panggung
(Sumber: Team Artistik Prepare Production, 2019)

C. Develop (Pengembangan)

Metode pengembangan dalam tahap ini, adalah pengembangan yang telah melalui validasi, validasi diikuti dengan revisi, dan validasi ini berisi tahapan untuk menghasilkan karya Sugriwa.

1. Validasi Desain Kostum dan Aksesoris

Desain kostum dan aksesoris telah dirancang sejak akhir November 2018, dan divalidasi oleh pakar kostum yakni, Afif Ghurub Bestari. Tujuan validasi ini adalah, menentukan kelayakan dan batasan tokoh Sugriwa dalam pementasan, dan mencakup kesesuaian desain dengan tema yang ada.

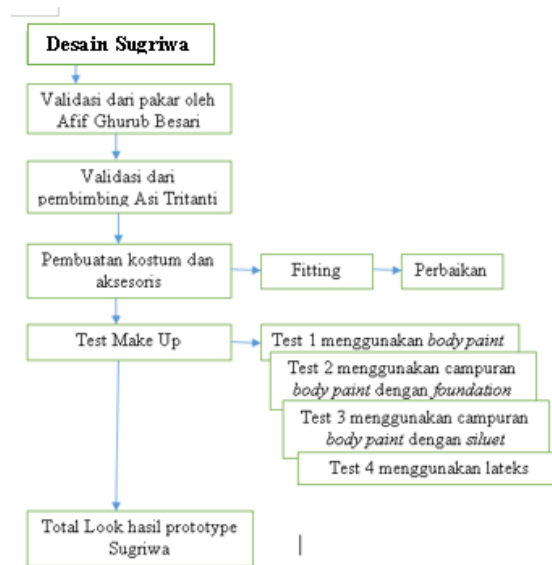
Proses validasi desain kostum dan aksesoris dilakukan oleh ahli desain kostum dan aksesoris yaitu Afif Ghurub Bestari dan Asi Tritanti. Validasi akan dilakukan selama 4 kali. Apabila desain kostum dianggap valid, maka tahapan selanjutnya adalah pembuatan kostum, pembuatan aksesoris, dan fitting.

2. Validasi Desain Tata Rias Wajah Karakter

Untuk *design make up* dan *test make up*, diarahkan langsung oleh dosen pembimbing, yaitu Asi Tritanti. Validasi tata rias ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran besar karakteristik tokoh dalam lakon. Setelah validasi *design*, akan dilakukan test atau uji coba.

3. Validasi Desain Prototype Hasil Karya Pengembangan

Tahap ini akan menampilkan skema dari hasil pengembangan karya yang telah dilakukan. Dalam bahasan ini nantinya akan memaparkan skema detail mengenai proses yang dilakukan untuk memperoleh hasil karya. Untuk itu dapat diperlihatkan seperti skema berikut ini :



Gambar 15. Bagan *Develop* (pengembangan)
(Sumber: Sri Indra Murni, 2019)

D. *Dessiminate* (Penyebarluasan)

Pada tahap ini, akan dipaparkan bagaimana proses penyebarluasan karya yang hendak ditampilkan pada pertunjukan akhir. Pada bahasan ini akan disinggung mengenai penilaian akhir, gladi kotor, gladi bersih, dan pertunjukan.

1. Penilaian Akhir (*Grand* Juri)

Sebelum menuju pada pertunjukan, dilakukan penilaian terlebih dahulu. Dan proses ini akan dinilai oleh para ahli atau pakar. *Grand* juri sendiri diadakan pada 12 Januari 2019, bertempat di gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Pada proses ini, melibatkan 3 juri yang ahli dalam bidang teater dan seni, yaitu Esti Susilarti, Hadjar Pamadhi, Iwan Darmawan. Penilaian dilakukan berdasarkan patokan yang telah ditentukan, yakni make up 70% dan totalitas 30%. Dan dari hasil tersebut, akan ditentukan 3 best dari masing-masing grup.

2. Gladi Kotor

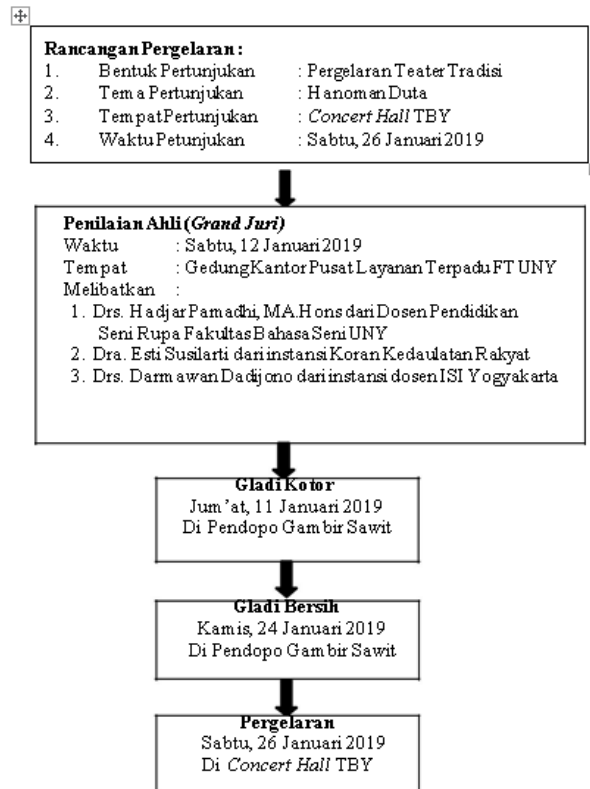
Pada tanggal 11 Januari 2019, akan dilakukan gladi kotor, dan akan dilaksanakan di Pendopo Gambir Sawit. Gladi ini direncanakan untuk pengujian koreografi tarian bersama dengan musik. Kemudian direncanakan akan adanya uji coba teater sekaligus percobaan kostum yang akan digunakan oleh talent, kiranya untuk memastikan kostum tidak mengganggu kegiatan teater selama gerakan koreografi pada teater.

3. Gladi Bersih

Gladi bersih sendiri akan dilaksanakan pada tanggal 24 Januari 2019, dan akan dilaksanakan di Pendopo Gambir Sawit. Pada gladi ini nantinya akan melaksanakan uji coba untuk teater tradisi secara utuh. Kemudian akan dilakukannya uji panggung bagi para talent yang akan tampil, agar kiranya membiasakan diri untuk *blocking* tempat. Lalu pada saat gladi akan dilakukannya percobaan lighting panggung dan musik.

4. Pergelaran

Pergelaran utama bertema “Hanoman Duta” yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi dengan judul “Maha Satya di Bumi Alengka”, akan ditampilkan pada 26 Januari 2019 bertempat di Taman Budaya Yogyakarta.



Gambar 16. Bagan *Dessiminate* (penyebar luasan)
(Sumber: Sri Indra Murni, 2019)